

NBF-8J

Nichibutsu

FAMICOM FAMILY

麻雀大戦

ま-じゃんたいせん

取扱説明書

任天堂

ファミリーコンピュータ™

12

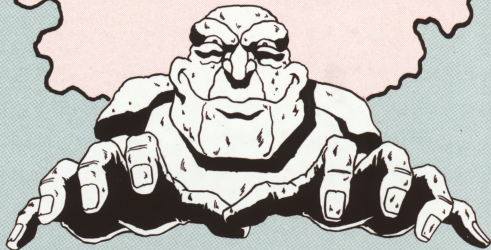
このたびは「麻雀大戦」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。この商品の内容を正しく理解し、楽しんで頂くためにもこの取扱説明書をよくお読み下さい。

### 使用上の注意

- このカセットには、バックアップ機能が付いています。セーブしたデータを確実に保存する為に、必ずリセットスイッチを押しながら、電源を切して下さい。また、本体の電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、みやみに電源スイッチをON・OFFしないで下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けて下さい。また、絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらすなど汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ペンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないで下さい。
- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れて下さい。また長時間操作する時は健康の為に、約2時間ごとに10～15分の休憩をするようにしましょう。

# 目次

「麻雀大戦」その壮大なる序章	2
ドラポーン星MAP	4
各モードの操作方法	5
麻雀プレイの操作方法	6
RPGモードの操作方法	7
コンティニュー(バックアップ)	11
各コマンドの説明	12
町や城の看板の説明	14
呪文・道具の一覧表	16
実戦麻雀モード	19
ルール設定	20
麻雀役一覧	21



# 「麻雀大戦」その壮大なる序章

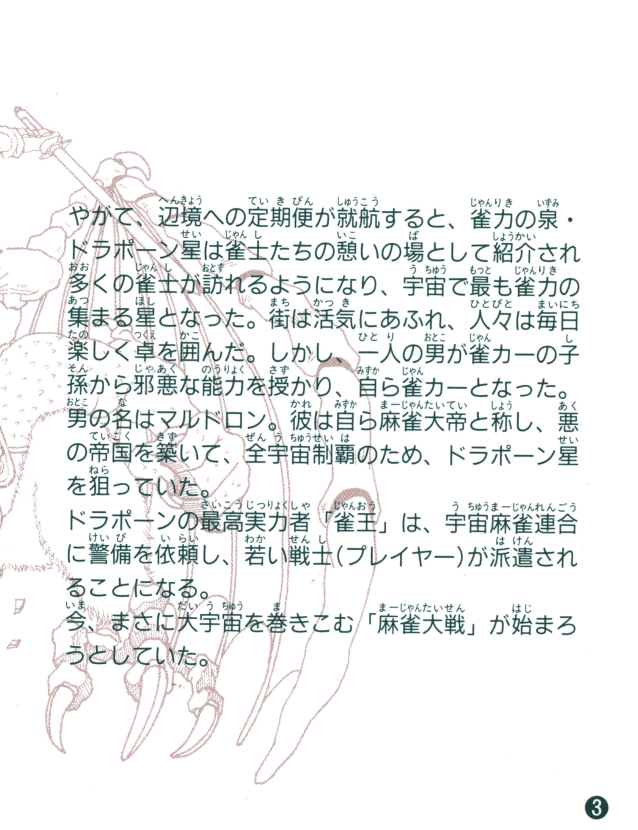
遥かなむかし、銀河の片隅に特殊な文明を持つ恒星系があった。

「麻雀」と呼ばれる遊戯がその文明の礎であり、民衆はこれに熱中した。麻雀の名人たちは「雀主」と呼ばれ、麻雀をつかさどる不思議なパワー「雀力」を持っていた。人々は巨大な雀力を神格化し、未だ見ぬ「神」として、その出現を切望した。そして、最強の雀力を持つ者が「麻雀大帝」と呼ばれ、神の代弁者として、権力の頂点に君臨することになる。

辺境の惑星「ドラボーン」……

かつて、ここには雀力を快楽に変換する不思議な能力を持つ種族が存在した。しかし、彼らは膨大な雀力を乱用したため、その副作用によって身体が変異してしまった。他の種族は彼らを「雀力ー」と呼び、雀力を悪用した種族として捕え、歴史から抹殺した。





やがて、<sup>へんきよう</sup>辺境への<sup>ていきびん</sup>定期便が<sup>しゆうこう</sup>就航すると、<sup>じゃんりき いずみ</sup>雀力の泉・  
<sup>せい</sup>ドラポーン星は<sup>じゃん し</sup>雀士たちの<sup>ば</sup>憩いの場として<sup>しょうかい</sup>紹介され  
<sup>おお</sup>多くの<sup>じゃん し</sup>雀士が<sup>おとす</sup>訪れるようになり、<sup>う ちゆう</sup>宇宙で<sup>もつと</sup>最も<sup>じゃんりき</sup>雀力の  
<sup>あつ</sup>集まる<sup>ほし</sup>星となった。街は<sup>まち</sup>活気<sup>かつ き</sup>にあふれ、<sup>ひとびと</sup>人々は<sup>まいにち</sup>毎日  
<sup>たの</sup>楽しく<sup>つぐえ</sup>卓を<sup>かこ</sup>囲んだ。しかし、<sup>ひと り</sup>一人の<sup>おとこ</sup>男が<sup>じゃん</sup>雀カーの子  
<sup>そん</sup>孫から<sup>じゃあく</sup>邪悪な<sup>のうりよく</sup>能力を<sup>さず</sup>授かり、<sup>みずか</sup>自ら<sup>じゃん</sup>雀カーとなった。  
<sup>おとこ</sup>男の名は<sup>な</sup>マルドロン。彼は<sup>かれ</sup>自ら<sup>みずか</sup>麻雀大帝と<sup>まーじゃんたいてい</sup>称し、<sup>しょう</sup>悪  
<sup>ていこく</sup>の帝国を<sup>さず</sup>築いて、<sup>ぜん</sup>全宇宙<sup>う ちゆう</sup>制覇<sup>せい</sup>のため、<sup>あく</sup>ドラポーン星  
<sup>ねら</sup>を狙っていた。

<sup>さいこう</sup>ドラポーンの<sup>じつりよくしや</sup>最高実力者「<sup>じゃんおう</sup>雀王」は、<sup>う ちゆうまーじゃんれんごう</sup>宇宙麻雀連合  
<sup>けい び</sup>に<sup>いらい</sup>警備を<sup>わか</sup>依頼し、<sup>せん し</sup>若い戦士(プレイヤー)が<sup>は けん</sup>派遣される  
ことになる。

<sup>いま</sup>今、<sup>だい</sup>まさに<sup>う ちゆう</sup>大宇宙を<sup>ま</sup>巻きこむ「<sup>まーじゃんたいせん</sup>麻雀大戦」が<sup>はじ</sup>始まろう  
としていた。



# かく そう さ ほうほう 各モードの操作方法

## モードの選択<sup>せんたく</sup>



タイトル画面で<sup>が めん</sup>十字ボタンの上下を操作して希望のゲームモードをどちらか<sup>せんたく</sup>選択し<sup>エー</sup>Aボタンで<sup>けつてい</sup>決定します。

ロールプレイングゲーム

## RPGモードの説明<sup>せつめい</sup>

プレイヤーは<sup>う ちゅう まも</sup>宇宙を守るために<sup>そうせつ</sup>創設された「<sup>う ちゅう まーじゃん れんごう</sup>宇宙麻雀連合」の一員となって「<sup>い ち い ん</sup>ドラポーン星」<sup>せい</sup>警備の任務を<sup>せい けい び にん む</sup>命令される。そして仲間と共に<sup>な か ま と も あく じゃん</sup>悪の「<sup>ぐん だ ん た お</sup>雀カー」軍団を倒すモードです。

## じっせんマージャンモード

オーソドックスな<sup>はん ちゃん しやう ぶ</sup>半荘勝負の<sup>まーじゃん</sup>麻雀です。

<sup>ロールプレイングゲーム</sup> RPGモードの進行度により変わる<sup>しん こう ど</sup>8人の<sup>か</sup>雀カーから<sup>にん じゃん</sup>麻雀の対戦相手を<sup>せん あい て</sup>1人<sup>ひと</sup>選び戦えるモードです。<sup>り え ら た た か</sup>

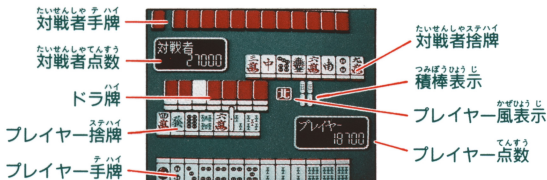
<sup>まーじゃん</sup>麻雀の腕を<sup>う で</sup>磨き<sup>み が</sup>「<sup>じゃん</sup>雀カー」軍団に<sup>ぐん だ ん</sup>負けないように<sup>ま</sup>強くなろう！<sup>つよ</sup>

# 麻雀プレイの操作方法

まーじゃんちゅう

そう さ

## 麻雀中の操作



☆ボタン ステハイ (Stehai) 捨牌時のカーソル移動 (Shitpai Jiki no Kāsoru Idō)  
 リーチ (Ritchi) うえ (ue) みぎ (migi) ひだり (hidari) した (shita)  
 立直 (↑上) ポン (⇒右) チー (⇐左) カン (↓下)  
 Aボタン ツモ、ステハイ、及びチー、カンの組合せ決定 (Tsumo, Stehai, Chi, Kan no Kumiawase Kettei)  
 Bボタン ロン (Ron) 和がり (Wagari), ツモ和がり (Tsumo Wagari)

- \* チー、カンの組合せが2種類以上の時は、各組合せの上をカーソルが点滅します。希望の組合せの時、Aボタンで決定して下さい。
- \* 麻雀プレイ中スタートボタンでプレイを中断し☆ボタンの上下で画面を見やすい位置に調整することができます。再びスタートボタンを押せばプレイ再開です。
- \* RPGモードでのプレイヤー門風は南となり、南家固定となります。

●コントローラーの説明はP7を参照して下さい。

# RPGモードの操作方法

はじめてRPGモードをプレイする  
 方は「はじめから」又、ゲーム途中  
 よりプレイする方は「セーブその1」、

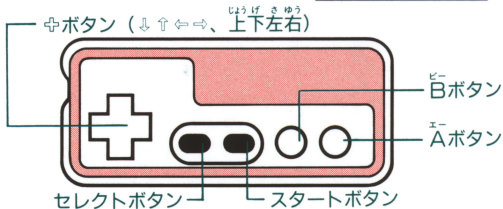
「セーブその2」のいずれかを $\oplus$ ボタ  
 ンで選びAボタンで決定して下さい。

又、「メッセージスピード」を選択するとメッセージを送る速  
 さが選択できます。

## 名前入力

$\oplus$ ボタンを操作してカーソルを移動させ、Aボタンを押すと  
 1文字ずつ入力できます(4文字まで)。まちがえた時はBボ  
 タンを押して1文字ずつキャンセル(空白)します。入力でき  
 たら右下の「おわり」にカーソルを  
 移動させてAボタンを押すと、い  
 いよRPGモードが始まります。

※文字の入力がないとスタートしま  
 せん。





ロールプレイングゲーム ちゅう そう さ

## RPG中の操作

⊕ボタン プレイヤーの移動、カーソルの移動  
Aボタン ウィンドウ表示  
Bボタン キャンセル

\* スタートボタン、セレクトボタンは使用しません。

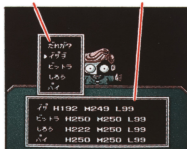
せんとう じ そう さ

## 戦闘時操作

敵にマージャンを挑んだ時、または不意に敵が現れた時の画面です。

だが 自分達のパラメータ

たたかう  
じゅもん  
どうぐ  
にげる



たたかう——麻雀に挑戦するか、しないかを決定します。

麻雀に勝たねば攻撃できません。

じゅもん——戦闘用の呪文が使えます。

どうぐ——戦闘用の道具が使えます。

(呪文や道具を使うとその後必ず麻雀をしなければなりません。)  
例外もあります。)

にげる——麻雀をせずに逃げ出します。

レベルが上がれば逃げやすくなります。

## じゃん 雀 ロック 操作 そう さ

雀ロックとは、麻雀大帝がドラポーン星侵略の為に設置した扉です。この扉の前には必ず雀カーが立ちただけ待ち牌クイズに答える事を強制します。これに答えると扉が消え、先に進むことができます。4項目の中から1つAボタンで選んで下さい。



- たたかう——雀ロックに挑戦する。
- じゅもん——ロックバスター以外無効。
- どうぐ——ロックボンバー以外無効。
- にげる——雀ロッカー歩手前に戻される。

## たたかう

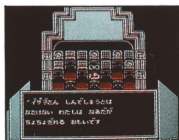
雀ロックに立ち向かう「たたかう」を選択した時の操作方法。



## あた ハイ さが 当り牌を探せ!!

- ⬇ボタン 当り牌の選択に使います。
- Aボタン 当り牌の決定に使います。
- \* 他のボタンは使用しません。

## プレイヤーが死んでしまった時



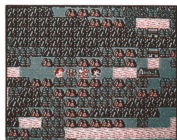
主人公であるあなたが死んでしまうと他の仲間が生きていたとしても宇宙船へと戻されてしまいます。

\* 主人公が死んでしまうと2割程G(お金)が減ります。

## 仲間が死んでしまった時

雀力一退治の協力をしてくれる仲間が死んでしまうと、死んだ仲間の呪文が使えなくなります。ゲームは続行され、G

(お金)も減りませんが、月の宮研究所支店で、はやめに復活させてあげましょう。(死んだ仲間はカンオケになります。)



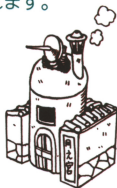
## クリスタルホーラ



伝説の麻雀秘宝の雀力を全て凝縮して作られた宝石。今でもなお、その神秘の宝石はドラポーン星の守護石としてタテホーンの町に保管されています。

## コンティニュー(ゲームを一時中断したい時に)

月の宮研究所支店で博士に話しかけると用件のメニューがでてきます。このうちの「セーブ1」あるいは「セーブ2」のどちらかを、 $\oplus$ ボタンで選択し「はい」を選ぶと博士がコンピューターに記録してくれます。ゲームスタート時「セーブその1」、「セーブその2」を選ぶとそれぞれセーブした時の状況で宇宙船よりゲームが再開されます。



月の宮研究所



博士

●コントローラーの説明はP7を参照して下さい。

## ふっかつ

仲間を生き返らせる時には、「ふっかつ」を選択し、誰を復活させるのかをAボタンで選択して下さい。

※この時にG(お金)が必要となります。

「やめる」を選択するとキャンセルとなります。

Aボタンを押しウィン

\*宇宙船のパル(操縦席の前)と話せます。

はなす じかん  
 つま ぶくろ  
 いじろ しゃべる

「イジロさん、ジャンカーをうたなし  
 ちゃんぽんにいれたいとりもどす  
 きのとまどで、じかんりきき、たくりき  
 たりない、つづいてしょう。」

わざのきれ まーじやん か てき こうげき とき こうげきりよく  
麻雀に勝ち敵を攻撃する時の攻撃力

しゅぶりよく まーじやん ま とき てき こうげき ふせ ちから  
麻雀に負けた時、敵からの攻撃を防ぐ力

すばやさ てき あらわ とき てき に かい ひ りつ  
敵が現れた時、敵から逃げる回避率

さいだいHP ヒットポイント  
体力の上限。レベルが上がれば上昇

さいだいMP マジックポイント  
呪文の上限。レベルが上がれば上昇

わりあい げんざい か ま わりあい しょうりつ  
現在の勝ち負けの割合(勝率)

EX(経験値) イクスぺリエンス けいけんち  
敵を倒してもらえるEXの合計

H(ヒット) 体力。ダメージを受けると減っていく。  
M(マジック) 呪文を唱える力。呪文により異なる。  
L(レベル) 敵を倒し経験値をためると増える。



ドウ表示かてた時に使えます。

G(ゴールド) お金。道具を買ったり宿に泊まるのに必要。  
\* ¥65535以上は増えません。

## いどう

ドラポーン星にある8つ  
の城や街に一度訪れれば  
「いどう」コマンドを使  
うだけで一瞬のうちにそ  
の場へ移動できます。



## じゅもん

プレイヤーが成長してレベルアップすれば覚えます。  
大きく2種類に分かれます。

いっばんようじゅもん  
一般用呪文

主に体力回復などの呪文(戦闘中は使えない)

せんとうようじゅもん  
戦闘用呪文

主にツミコミ技などの呪文(通常時は使えない)

## どうぐ

持っている道具が表示され選択して使用出来ます。  
体力回復の道具は誰に使うのか選択して下さい。  
呪文と同様通常時あるいは戦闘中に使えない物も  
あります。重要な道具は通常時は使えません。

## しらべる

プレイヤーの一步前の地面を調べます。宝箱の中味  
を調べたり人間以外の物を使うコマンドです。

# まち しろ かんぱん せつめい 町や城の看板の説明

## どうぐ や 道具屋

雀力一退治に役立つ道具が売っている。手に入れた物を売る事もできます。



店

## つきの みやけんきゅうじょしてん 月之宮研究所支店

仲間が死んだ時、有料で死んだ仲間を生き返らせてくれる。旅を一時中断する時のセーブもここで行ないます。(セーブは無料)



月

## やど や 宿屋

プレイヤーの仲間達のHP(体力)とMP(呪文)をそれぞれの上限まで有料で回復してくれます。



宿

まーじゃん お しょう

## 麻雀和尚

和尚の持つ聖なる牌は7枚全て集める事で  
麻雀大帝を封ずる力があるといわれている。和尚の呼びよせる  
召喚雀士を打ち破り聖なる牌を手に入れろ!!

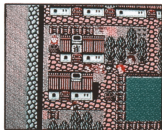


尚

じゃんそう

## 雀荘

おおくの雀士達が待っている。中には雀カーが潜んで  
いることもある。



雀

う ちゅうせん

## 宇宙船

主人公の乗って来た宇宙船ダブリー号。

操縦席に話しかけるとメインコンピ  
ュータのPALがあなたを応援してくれま  
す。主人公が死んだ時やセーブをして  
ゲームを一時中断した時には宇宙船ダ  
ブリー号の中からゲームが再開されま  
す。



# じゅもん どうぐ いちらんひょう 呪文・道具の一覧表

## マップ じょう じゅもんいちらん MAP上での呪文一覧



じゅもん めいしやう 呪文の名称	しょうひ マジックポイント 消費MP	じゅもん こうか 呪文の効果
クファイカ	6	なか ま ひ とり たいりよく かいふく 仲間1人の体力を10回復する
メガクファイカ	15	なか ま ひ とり たいりよく かいふく 仲間1人の体力を30回復する
キングクファイカ	25	なか ま ひ とり たいりよく すべ かいふく 仲間1人の体力を全て回復する
ジャンカデン	5	じょう あも ときいつてい き かんてき で マップ上を歩いている時一定期間敵が出ない
マブモドル	8	どう ない いっしゆん で ぐち い どう 塔やダンジョン内より一瞬で出口へ移動
ロックバスター	64	じやん ほ かい さき すず 雀ロックを破壊して先へと進む
せいれいホーラ	64	し なか ま ひ とり い かえ 死んだ仲間を1人生き返らせる
サーチバコバコ	9	たからばこ なか み しきべつ 宝箱の中身を識別することができる
クフカーン	15	ぜんいん たいりよく かいふく 全員の体力を10回復する
メガクフカーン	27	ぜんいん たいりよく かいふく 全員の体力を30回復する
キングクフカーン	45	ぜんいん たいりよく すべ かいふく 全員の体力を全て回復する
メンツタリン	3	じょう つか てま マップ上で使うと敵があらわれる

# せんとうようじゅもんいちらん 戦闘用呪文一覧 (戦闘時のみ使用可能)

呪文の名称	消費MP	呪文の効果
ミジンコッパ	12	ランダムで出現する敵を一撃で倒せる
ニゲイル	6	ボス以外の敵キャラより確実に逃げ出せる
スイトール	0	攻撃をするかわりに敵のMPを吸収できる
はやてエレメント	7	すばやさを高め1/4程の確立で敵からの攻撃をよける
ちからエレメント	7	翻数攻撃の際1/4程の確立で一つ上のランクの攻撃をする
しゅごエレメント	7	敵からの攻撃を1/4程の確立で2/3程におさえる

\* この他にもツミコミ技がいくつかあります。

# せんとうよう どうぐ いちらん 戦闘用の道具一覧

道具の名称	値段	道具の効果
コッパミジンけん	220G	弱い敵を一撃で倒せる
ニゲイルリング	165G	弱い敵から確実に逃げ出せる
スイトールのつえ	—	敵のMPを吸収し自分のMPにする
かっぱぎマクチ	—	戦闘に勝てばG(お金)が多くもらえる
ようとうムラムラ	320G	麻雀に勝てば敵に大ダメージを与える
かぜのアメジス	100G	すばやさを高め1/4程の確立で敵からの攻撃を避ける
ちからのアメジス	100G	敵攻撃の時1/4程の確立で敵に大きいダメージを与える
まもりのアメジス	100G	敵からの攻撃を1/4程の確立で2/3程に抑える

\* アメジスは一回の戦闘中のみ有効。  
連続使用してもその効果は変わらない。



どうぐ いちらん  
道具一覧



どうぐ めいしょう 道具の名称	ね だん 値段	どうぐ こうか 道具の効果
ポーション	80G	なか ま ひ と り たいりよく かいふく 仲間1人の体力を10回復
メガポーション	220G	なか ま ひ と り たいりよく かいふく 仲間1人の体力を30回復
キングポーション	580G	なか ま ひ と り たいりよく すべ かいふく 仲間1人の体力を全て回復
パワフリヤー	200G	なか ま ぜんいん たいりよく すこ かいふく 仲間全員の体力を少し回復
メガパワフリヤー	420G	なか ま ぜんいん たいりよく おお かいふく 仲間全員の体力を多く回復
キングパワフリヤー	2340G	なか ま ぜんいん たいりよく すべ かいふく 仲間全員の体力を全て回復
マジカルフラワー	3700G	なか ま ひ と り マジックポイント かいふく 仲間1人のMPを60回復
ホーラのなみだ	3800G	し なか ま ひ と り い かえ 死んでいる仲間を1人生き返らせる
マブモデルそうち	245G	とう いっしゆん で ぐち い どう 塔やダンジョン内より一瞬で出口へ移動
ロックボンバー	1680G	じゃん は かい さき すず 雀ロックを破壊して先へ進める
ジャンカホイホイ	45G	マップ じょう つか かなら てき で MAP上で使うと必ず敵が出る
まよけのマント	150G	し ょう いってい き かんてき で 使用すると一定期間敵が出ない

# じっせんまーじゃん 実戦麻雀モード

ロールプレイングゲーム RPGモードの進行度により変わる8人の雀カーの中から  
ひとり せんたく たたか こと 1人を選択し戦う事ができます(スタートボタンで決定)。



かくちいき 各地域により、まーじゃん 麻雀のルールはさまざまですが まーじゃんたいせん 麻雀大戦では下の  
かんりやく か ように簡略化されています。

1. 裏ドラ有り、槓裏有り、カンと同時に槓ドラが付きます。  
ハイテイカン 海底槓なし。
2. 連荘時の場の積棒(100点棒)は1本につき300点が  
レンチャン じ ば つみぼう てんぼう ぼん 加算  
かさん されます。
3. 不聴罰点は1500点、テンパイなら加算、ノーテンなら減算されます。  
ノーテンバツテン ぶんさん
4. 場に積まれた立直棒の得点は立直をかけていないと加算  
ば つ リーチ ぼう とくてん リーチ 加さん  
されません。
5. 振聴立直あり。ただし、ロンはできません。  
フリテンリーチ
6. 国土無双 13面待ちもフリテンの場合ロン和がりででき  
せつていさんしょう  
こく し む そう めん ま ば あい ア  
ません。

# せってい ルール設定

ここで設定されたルールはRPGモードでも使うことができます。  
その場合、設定終了後電源をきらずにリセットボタンを押しRPGモードに進んで下さい。



箱割れ 得点がマイナスになるとその時点でゲームオーバーです。

食い回 断 ポン、チー、ミンカンをして断么九の役がつきます。

ツモ平和 20符二翻扱いとなります。

フリテン 振聴でのロン和がりはできません。

自動リーチ プレイヤーが立直後和がるまで自動的にツモ、ステハイをします。

\*自動リーチ中にはたとえ暗槓であっても槓をすることはできません。

ラストチャンス 流局後プレイヤーがテンパイしていれば8枚の中から3枚だけ牌を選ぶことができます。

ハイバイ配牌キャンセル 配牌時、不必要な牌を交換することができます。

BGM 麻雀中のBGMの有無です。

\* Aボタンで設定のON/OFFができます。

E X I T ルール設定の終了です。

# マーじゃんヤクいちらん 麻雀役一覧

イー ファン  
(一 翻)

メンゼン ツ モ  
門前自摸

リー チ  
\* 立 直

チー・ポン・ミンカンなしのツモ和がり。

メンゼンチン テンバイ ご スチハイ ヒ センげん とお せいりつ  
門前清で聴牌後、捨牌時に宣言し、通れば成立する。

(リーチ料は1000点)

イー ベー コー  
\* 一 盃 口

どういつシュン ツ クミ  
同一順子が2組あるもの。



ピン フ  
\* 平 和

ジャントー ファンバイ い がい シュン ツ テ ハイ リャンメン ア  
雀頭は翻牌以外、順子ばかりの手牌で両面和がり。



タン ヤオ チュ  
\* 断 么 九

チュンチャンバイ テ ハイ せつていさんしやう  
中張牌のみの手牌。(ルール設定参照)



チャン カン  
搶 槓

あい て ミンコー ツ モ クワ ミンカン  
相手が明刻に自摸を加えて明槓しようとするとき、  
その牌で栄和したもの。

リンシャンカイホー  
嶺上開花

さい リンシャンバイ ア  
カンをした際の嶺上牌で和がるもの。

ハイテイ ツ モ  
海底摸月

ハイテイバイ ア  
海底牌でツモ和がりしたもの。

ホーテイ ロン  
河底撈魚

ハイテイバイ ア  
海底牌をロン和がりしたもの。

ヤク ハイ  
役 牌

サンゲンバイ バ カゼハイ メンフオンバイ コー ツ  
三元牌・場風牌・門風牌の刻子。

リャン ファン  
(二 翻)

ダブルリーチ  
\* 二重立直

だいいちじゆんちゆう だいいちターバイ  
チー・ポン・ミンカンのない第1巡中、第1打牌  
で立直を宣言。

リャン ベー コー  
\* 二 盃 口

イーペーコー クミ  
「一盃口」が2組そろったもの。



サン カン ツ  
三 槓 子

ミンカン アンカン ベツ カン ツ くみ  
明槓・暗槓の別なく、槓子が3組あるもの。



\* \* 混全常么

ジャントー すべ く あ ヤオチューバイ ふく  
雀頭をはじめ、全ての組み合わせに么九牌が含まれる。



ショウ サン ゲン  
小 三 元

サンゲンバイ しゅるい コー ツ カン ツ しゅるい ジャントー  
三元牌の2種類を刻子か槓子とし、1種類を雀頭としたもの。



イツ キ ツウカン  
\* \* 一気通貫

おな しゅるい シューバイ シュン ツ  
同じ種類の数牌で1-2-3、4-5-6、7-8-9の順子がそろったもの。



サンショクドーシュン  
\* \* 三色同順

おな すう じ シュン ツ しゅるい シューバイ  
同じ数字つづきの順子が3種類の数牌でそろったもの。



サンショクドーコー  
三色同刻

おな すう じ コー ツ カン ツ しゅるい シューバイ  
同じ数字の刻子または槓子が3種類の数牌でそろったもの。



トイ トイ ホー  
対 々 和

ジャントー くみ カン ツ くみ  
雀頭1組に刻子か槓子が4組のもの。



サン アン コー  
三 暗 刻

アンコー くみ  
暗刻が3組あるもの。



ホン ロー トー  
混 老 頭

ヤオチューバイ ジャントー コー ツ カン ツ くみ こうせい  
么九牌のみで、雀頭および刻子か槓子の5組を構成するもの。



サン レン コー  
三 連 刻

シューバイ コー ツ くみ すう じ  
数牌の刻子3組が数字つづきのもの。



チー トイ ツ テ ハイ トイツ くみ  
\* 七 対 子 手牌が対子7組にそろったもの。



サン ファン  
(三 翻)

\* \* 混 一 色 ジ ハイ しゅるい シューバイ こうせい  
字牌と1種類の数牌とで構成されたもの。



\* \* 純全帯么 すべ く あ ロートーバイ  
全ての組み合わせに老頭牌がふくまれるもの。



スー ファン  
(四 翻)

ナガ マンガン す ハイ すべ ヤオチューバイ あいて  
流し満貫 捨て牌が全て么九牌で、相手にチー・ポン・ミン  
カンされず平局したもの。

リュウ ファン  
(六 翻)

\* \* 清 一 色 しゅるい シューバイ こうせい  
1種類の数牌ばかりで構成されているもの。



ヤク マン  
役 満

ダイ サン ゲン サンゲンバイ コーツ カン ツ くみ  
大 三 元 三元牌が刻子が槓子で3組そろったもの。



スー アン ユー アンコー くみ  
四 暗 刻 暗刻が4組あるもの。



コク シム ソウ ヤオチューバイ ぜん しゅるい まい ジャントー  
国士無双 么九牌が全13種類そろい、どれか1枚が雀頭とな  
つて和がるもの。



ツー イー ソー ジ ハイ ジャントー コーツ カン ツ くみ こうせい  
字 一 色 字牌のみで、雀頭および刻子が槓子の5組を構成す  
るもの。



シヨ スー シ スーフオンバイ ジャントー コー ツ カン ツ くみ こうせい  
小 四 喜 四風牌が雀頭および刻子が槓子の4組で構成するもの。



ダイ スー シ スーフオンバイ コー ツ カン ツ くみ こうせい  
大 四 喜 四風牌が刻子が槓子の4組を構成するもの。



チン ロー トー ロートーバイ ジャントー コー ツ カン ツ くみ こうせい  
清 老 頭 老頭牌のみで、雀頭および刻子が槓子の5組を構成するもの。



スー カン ツ ミンカン アンカン ベツ カン ツ くみ  
四 槓 子 明槓、暗槓の別なく、槓子が4組あるもの。



リュウ イー ソー ハ ツ ジャントー コー ツ カン ツ ソウ ズ ハイ  
緑 一 色 緑発が雀頭か刻子または槓子となり、索子牌の2、3、4、6、8で構成されるもの。



チュレンポートー イーソーバイ  
九 蓮 宝 燈 一色牌の1・1・1・2・3・4・5・6・7・8・9・9・9と一色牌のどれか1枚で和がったもの。



テン ホー おや ハイバイ まい ア  
天 和 親が配牌14枚そのまま和がっているもの。

チー ホー おや だい ステハイ ア  
地 和 親の第1捨牌をロン和がりしたもの。

レン ホー ニ だい しゅん め ア  
人 和 子がチー・ポン・ミンカンのない第1巡目でツモ和がりしたもの。

シーサンブートー さいしよ まい ジャントー トイ ツ い がい すべ バイ タン キ じょうたい  
十三不塔 最初の14枚で雀頭の対子以外は全ての牌が単騎の状態。

スー レン コー ショーバイ コー ツ くみ すうじ  
四 連 刻 数牌の刻子4組が数字つづきのもの。





おや かいねんぞく ホー ラ つぎ ア すべ ヤクマン  
親の8回連続和了の次の和がりは全て役満となる。

トクシュヤク  
(特殊役)

ピンズ スーフオンバイ こうせい トイトイホー テータイ  
 筒子の2・4・6・8と四風牌のみで構成された対々和・七対  
 ツ子。

ソウズ チュン こうせい トイトイホー

索子の1・5・7・9と中のみで構成された対々和。

中 中 中

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
---	---	---	---

トイトイホー

トイトイホー

トイトイホー

マンズ チンイツ ホンイツ シュバイ ゴウケイ  
萬子の清一・混一で数牌の合計が100を越えているもの。

八萬	八萬	八萬	八萬	三萬	四萬	伍萬	六萬	六萬	七萬	七萬	七萬	九萬	九萬	九萬
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

メンゼンテン デハイ かき よう  
 プ 門前清で手牌が下記の様になったもの。

							東	南	西	北	發	中
--	--	--	--	--	--	--	---	---	---	---	---	---

メンゼンテン    テ ハイ    か き    よう

門前清で手牌が下記の様になったもの。

一萬	八萬	六萬	一萬	一萬	八萬	六萬	伍萬	南	南	南	北	北	北
----	----	----	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---

シャ- ナン サンソウ コー ツ ふく ア  
西・南・三索の刻子を含んだ和がり。

チンイツ    ホンイツ    シュン  
清一・混一で1-2-3、3-4-5、5-6-7、7-8-9の4つの順  
子が含まれるもの。

南・白・八萬の刻子を含んだ和がり。

南	南	南				八萬	八萬	八萬					
---	---	---	--	--	--	----	----	----	--	--	--	--	--



# Nichibutsu

## 日本物産株式会社

〒530 大阪市北区天神橋1丁目12番9号  
ユーザーサポートTEL. (06)353-5353  
平日：AM9:00～12:00 PM1:00～6:00

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

©1992 Nihon Bussan Co., Ltd.

**ファミリーコンピュータ・ファミコン** は任天堂の商標です。